

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2009.”*Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*”. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Dewantoro, B. M., Sudjalwo., Supardi, A., 2013, “*TUTORIAL BELADIRI TAEKWONDO BERBASIS 3D MENGGUNAKAN BLENDER*“, Jurnal, Teknik Informatika dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Frazer, Bryant. 2008.”*Conforming a D-20 Feature in Adobe Premiere Pro*”, Studiodaily
- Hamzah. S, 2012.” *Sejarah dan Pengertian Blender* “, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hoftsteter., 2001, “*Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran*”, Yogyakarta : Paradigma.
- Istiyanto. 2013.”*Pemrograman Smartphone Dengan SDK Android dan Hacking*”. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munir. (2012),”*Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*”, Bandung : Alfabeta.
- Mazany, 2007. “*Articulated 3D human model and its animation for testig and learning algoritms of multi-camera systems*”,studiodaily
- Petterson., G. S., 1989,”*Holography*”,Terjemahan : Panji Masyarakat, edisi 2,ISBN970-628-298-3.
- Polancik., G., 2009.” *Empirical Reasearch Method*”.Poster. Jakarta
- Suryadi., Y., 2002. “*Taekwondo*”, Gramedia Pustaka Utama
- Sutopo , Ariesta Hadi, 2003,”*Multimedia Interaktif Dengan Flash*”, Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Suroso, A., Listyorini T., Khotimah T., 2017. “*3D HOLOGRAM KATALOG MEBEL KOMUNITAS “PESONA BAHARI*”. Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 1 April 2017.no. ISSN: 2252-4983
- Supardi. Y, 2011, “*Semua Bisa Menjadi Pogrammer Android Basic*”, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Turban., 2012, “*Aplikasi Multimedia Interaktif*”, Yogyakarta : Paradigma.
- Untoro, 2010. “*Simbol System Flowchart*”. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Vaughan., T., 2004,”*Multimedia: Making It Work*”, Edisi ke-6, McGraw-Hill Companies, New York.
- Wahda, M. J, Listyorini, T., Meimaharani, R., 2017. “*3D Hologram Pengenalan Alat Transportasi*”, Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 1 April 2017 ISSN: 2252-4983
- Yudha, Q, 2012. “ *Pengertian dan jenis- jenis Animasi 2D dan 3D*”. Jakarta : Gramedia Pustaka Utami